



*Takemura Iyo*

# PORTFOLIO

## Profile



タケムラ イヨ  
竹村 伊代

千葉デザイナー学院  
デザイン科

ゲーム CG・キャラクターデザインコース

mail : takemura.iyo221014@cdg-st.jp

Vivivit : [https://www.vivivit.com/takemura\\_14\\_illust](https://www.vivivit.com/takemura_14_illust)

- 特徴 : 超ロングスリーパー
- 好き : 米津玄師さん、ゲーム実況鑑賞、アプリゲーム、全ての犬
- 得意 : 絵柄描き分け、表情差分、ローラースケート
- 苦手 : 朝、カレー
- スキル : CLIP STUDIO PAINT      Sprite Studio  
Adobe PhotoShop      Zbrush  
Adobe Illustrator      Maya  
Adobe Substance      ibis Paint

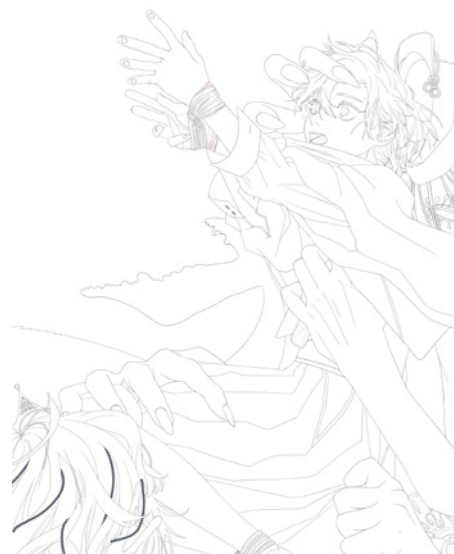
### 依頼実績

- X 有償依頼 背景有 1 枚絵 2 件
- X 無償依頼 アイコン等 4 件
- 企業依頼 You Tube サムネ 1 件  
You Tube Short 3 件

PROFILE



藻掻き苦しんでいるのではなく、無の中に希望を見つけたイメージで制作しました。  
理解しようとせず縛り付けようとする者を、化け物の人魚として表現しました。



▲線画



▲色分け



パースと視線誘導を意識して製作しました。  
キャラの性格が最も出る一部分を切り取った、徹夜明けのイメージです。



▲線画

▼ラフ



# ▶ 創作イラスト

2022.12 - 2023.02

一年次の進級制作。お題がファンタジーのキャラだったので、自創作として半獣の子を制作しました。生まれから身分、職業、家族構成まで練り上げました。

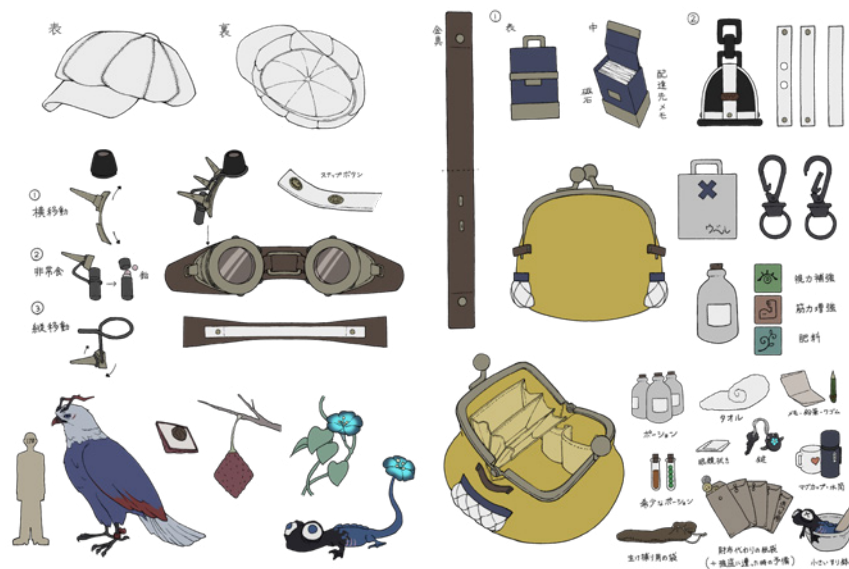
▶2022.11 20h



▲2022.10 4.5h



▲2022.09 12h キャラデザ込み



▲2022.11 10h

## ▶ キャラクターモデリング

2022.12 - 2023.02

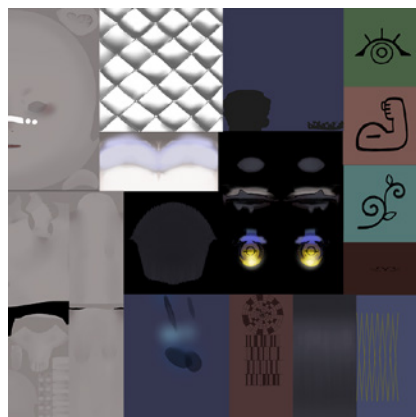
薬師として様々な街を売り歩くため、訪れた合図としてお腹に付けた鐘を鳴らします。ウベルという人種で差別対象のため名前を呼んでももらえず、大体の人にウベルと呼ばれています。



慣れていないためかモデリングの段階が一番時間がかかり苦労しました。

特に帽子の金具と角が2Dと並べても違和感が無い様制作するのが大変でした。

テクスチャは時間の問題で質感を描くことに精一杯で、影などを描けなかったのが少し心残りなので、次に制作するときを意識していこうと思います。



▲テクスチャ



▲2023.02 35h

# 創作設定

## 天羽 謙太郎

小国の軍隊長。主に治安維持を担っている。常に動き回っているが隊長の仕事以外は雑用しか任せてもらえず、自由時間は勝手に見回りや副隊長の仕事を手伝っている。  
自分の細胞を何倍もの氷に変える能力持ちで、国を守る目的で脚を犠牲にした。  
童顔の人種で、父親が違う妹が1人いる。常に貧血気味。

[性別] 男性 [年齢] 29歳 [性格] 温厚、頑固  
[好き] 親友、ペトリコール、月  
[苦手] 狭い場所、子ども



▲表情差分  
2024.05 7h

▲立ち絵 2024.04 10h



▲三面図 2023.11 6h



▲小物 2023.12 8h







2022.11 20h

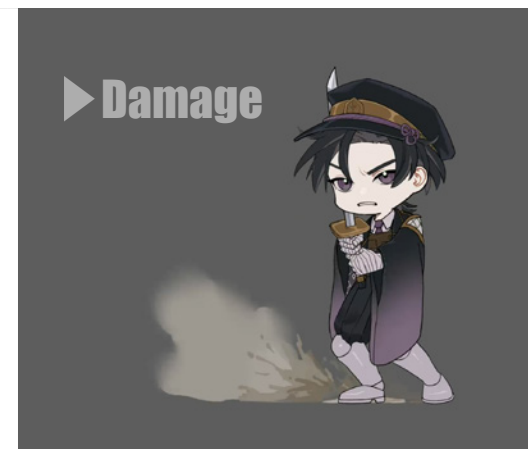
完成していた1枚絵をLive2Dの授業の際にパーツ分けしてLive2Dで動かしました。モデリングは大変でしたが、自分の子が動いたときは生きているように見えとても感動しました。



[https://youtu.be/\\_IHAw5FyR6s](https://youtu.be/_IHAw5FyR6s)



▶ 2020.08 18h 一枚絵制作



◀ Normal

<https://youtu.be/ESiICXC21GQ>



◀ Damage

<https://youtu.be/oROsK5ElevU>



◀ Attack

[https://youtu.be/g0HtoM\\_ajr8](https://youtu.be/g0HtoM_ajr8)

2023.07 パーツ分け 15h  
モーション 20h

Sprite Studio を使用して制作しました。モーションを考えるのが凄く楽しかったです。モデリングしやすいようパーツ分け、レイヤー分けをするのは大変でしたが、思った様に動いてくれたので満足です。



◀ 2023.05 6h  
「限られた色で一枚絵を描く」  
課題で制作しました。



▶ 2023.01 5h  
2023年のお正月の年賀状  
用に描きました。

▶ 2023.10 6h  
自分用のスマホ壁紙用  
に制作しました。  
自創作のハロウィンSD  
キャラです。  
左からシリアルキラー、  
幽霊、吸血鬼イメージ  
です。



▲ 2022.12 15h 創作のSDキャラグッズが欲しくて自分用に制作しました。



双子。小国の軍に秘書として所属している。差別対象の獣人、ウベルと人間のハーフのため、奴隷として南国に売り飛ばされそうなところを小国の軍に助けられた過去を持つ。ウベルの国では身分の高い家柄であったため、16歳とは思えぬ言葉遣いと知能を持つ。手と足は猛禽類の鳥に無制限に変化できる。



▲2024.12 12h 卒業制作スチル絵



▲2024.10 4.5h 立ち絵

卒業制作の主人公として制作いたしました。主人公には親しみを感じて欲しかったため、尖ったデザインでなく現実世界にいる範囲の髪型、服装を意識してデザインしました。また、特殊能力をつけキャラクターとして魅力をあげバランスをとりました。服や小物のデザインを少し変え、男女の差を強調し、そのうえでお揃い感が損なわれないよう気を付けました。

アメリア・スミス

25歳・記者。ヘビースモーカー。ノアの異母兄弟で、ノアの育ての親でもある。  
ポップコーンイメージキャラデザ。映画館とアメリカの要素も入ってます。



等身絵バストアップ 10h  
フォト風カード  
亚克力キーホルダー

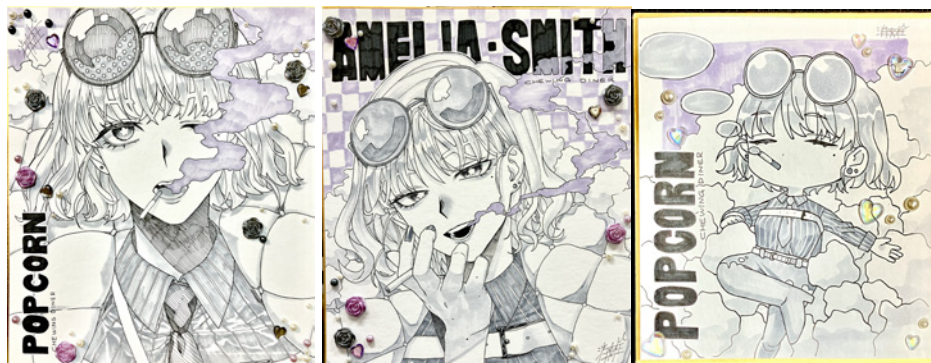
SDキャラ風 6h  
亚克力キーホルダー



立ち絵 12h  
クリアファイル



キャライメージ 5h  
クリアファイル裏面



▲実際に学園祭で販売した色紙



立ち絵 8h  
クリアファイル

ノア・スミス

17歳・バーガー店のアルバイト。大食漢。姉であるアメリカのタバコを辞めさせたい。  
ハンバーガーのキャラデザ。ポテトとアメリカの要素も入ってます。



等身絵バスタップ 8h  
フォト風カード  
アクリルキーホルダー



SDキャラ風 6h  
アクリルキーホルダー



▲実際に学園祭で販売した色紙



キャライメージ 6h  
クリアファイル裏面



▲2022.11 15h 奥と手前で描きこみに差を出すことを意識して制作しました。



▲2024.01 10h  
2年生の進級制作のコンセプトアートです。主人公の顔が分からないよう、木にもたれています。



▶2022.05 12h  
どこを描きこめば岩に見えるのかというテーマの課題で制作しました。

# ▶ キャラクターデザイン



2023.06 10h  
モンスター風ファウスト



2023.08 8h ヒロアカ風自分

2024.04 4h カサブランカ擬人化

カサブランカ  
【純粋・高貴・威厳・甘美】  
案のカサブランカ  
【復讐】

十字架

ピアス  
黒マニキュア  
ゴールドチェーン

緑色リボン  
ボタン

ピアス  
カサブランカ模様

黒色にタイプ  
裏面は花柄で覆われている

キャラ名:アサー(高貴な)  
性格:厳格  
年齢:19  
職業:執事

身内に崇められ身命を預けられた経緯があり、  
名士の職を打つため、執事として働きながら復讐を計画している。  
今の身元には感謝している。  
後継者扱い。



懐中時計  
中央に十字架

黒型ランブ

黒色に崇められ身命を預けられた経緯があり、  
名士の職を打つため、執事として働きながら復讐を計画している。  
今の身元には感謝している。  
後継者扱い。



2022.06 8h ドーナツ魔法少女化



2023.05 5h 創作2名の立ち絵





# ▶ キャラクターデザイン



2024.09 15h  
X企画要素からキャラデザ

要素⇒眼帯・傷跡・武器・金属アクセサリ・まろ眉・刺青



2023.11 6h 駄菓子 (ガム) 擬人化



2024.04 4h おいしい水擬人化

2024.03 5h  
X企画要素から  
キャラデザ

要素⇒青い虹彩  
長髪  
体鱗  
チャイナ  
角  
チョコカー  
タトゥー  
手袋  
身体から植物



2024.04 4h  
交差点擬人化  
要素⇒信号  
横断歩道  
フェンス  
旗

# ▶ キャラクターデザイン



2023.01 5h 2年次進級制作モブ



水商売の女性

危険な客に当たってしまい、貴重品だけ持って逃げてきた女性。追いつかれると殺されてしまうと言い、主人公に助けを求める。



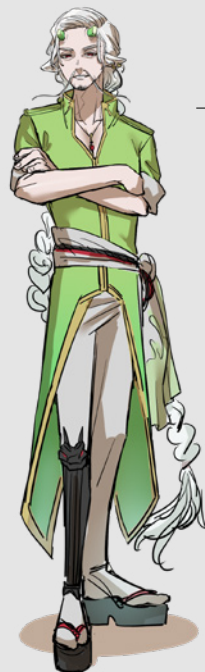
貴婦人

宝石のついたアクセサリーを大量に身に付けている女性。無意識に主人公を見下す発言をする。悪意はない。



半獣の少年

マンガースの労働者。家族が多く、他国に働き口を求めている。



初老の男性

半獣のようにも見えるが服装は小綺麗な謎のおじさん。喋ること全てがあやふやで、主人公に話しかけてくるが目的は不明。



怪しい商人

どう見ても怪しいがなかなかボロを出さないやり手の商人。ごますりが得意。



2024.05 5h 布団擬人化

2024.12 3h  
Xのタグでキャラデザ

禁止要素⇒二重

- 睫毛
- ボリュームのある髪
- 金属の装飾品
- フリル
- 首や手に浮き出る血管
- 明度・彩度が低い色使い



2024.08 6h 創作

2024.04 4h 革命軍もどき

地方宗教の偶像として幼少期から祭り上げられてしまった少年。自分は特別であると思込んでいる。



# ▶キャラクターデザイン+ラクガキ



2024.07 ▲1.5h  
 ▼2h ラクガキ

▲休憩に描いた自創作のラクガキです。  
 ◀ラクガキ描いてて思い付いた自創作です。  
 謙太郎の父親違いの妹。

2022.08 3h ラクガキ  
 1年の進級制作の子と自創作のリュカのラクガキです。こちらを先に描いたのでリュカのキャラデザが違います。

練習課題「じめんタイプのオリジナルのポケモンをデザイン」

20 竹村伊代



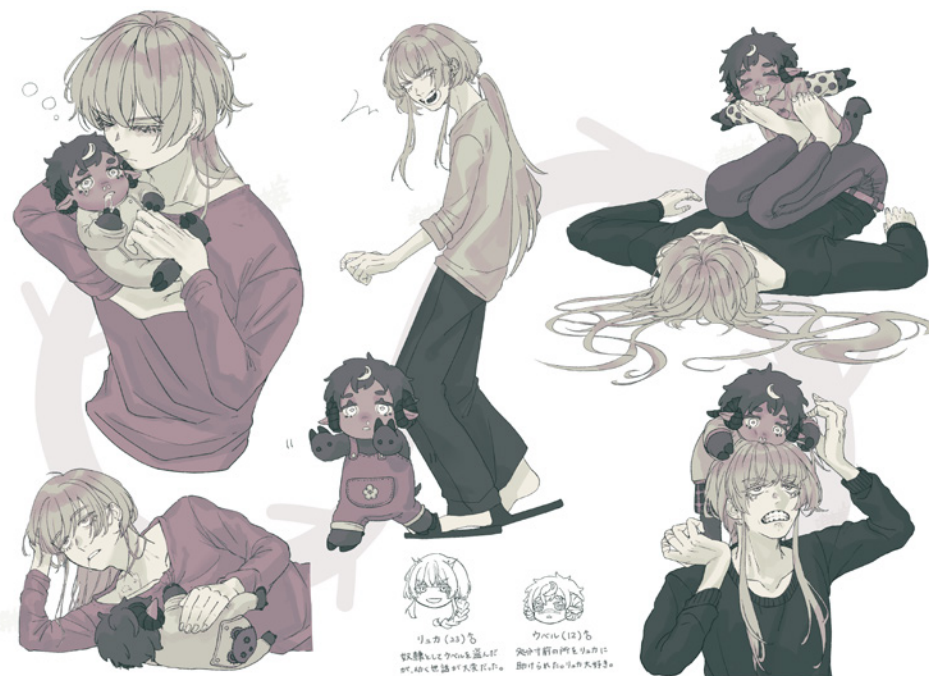
ダンゴムシ & 徳川埋蔵金

オーヴォ (小判)

じめん 毒

◦まるくなる (ハマル) ◦ころがる (いわ) ◦こうげきしれい (お) ◦あなをほる (じめん)

▲2023.04 3h じめんタイプのオリジナルポケモン ダンゴムシ × 徳川埋蔵金



リュカ(12)名  
 収録したキャラは謙太郎  
 01.ゆるゆると大空に飛ぶ

クマ(12)名  
 収録したキャラは謙太郎  
 01.ゆるゆると大空に飛ぶ

記憶喪失の主人公が国境審査官をする中で自分を取り戻していく、という内容のゲーム想定。  
主人公の性格はゲーム内の選択で変化するため、プレイヤーの性格が反映されるようになっている。



▲2023.12 10h 進級制作のタイトルビジュアル



▲ロゴ  
記憶喪失の主人公がプレイヤーに自分(あなた)は何者か、と問いている  
という意味合いを込めました。  
判子は審査官をするにあたって使用する仕事道具要素です。

2年進級制作作品

[https://youtu.be/yPbOWI\\_VB\\_4](https://youtu.be/yPbOWI_VB_4)

2年生時の進級制作です。3Dモデルを使用した動画の後にLive2Dのパートが来ます。



▶映像のLive2Dのパーツ



# ▶キャラクターモデリング



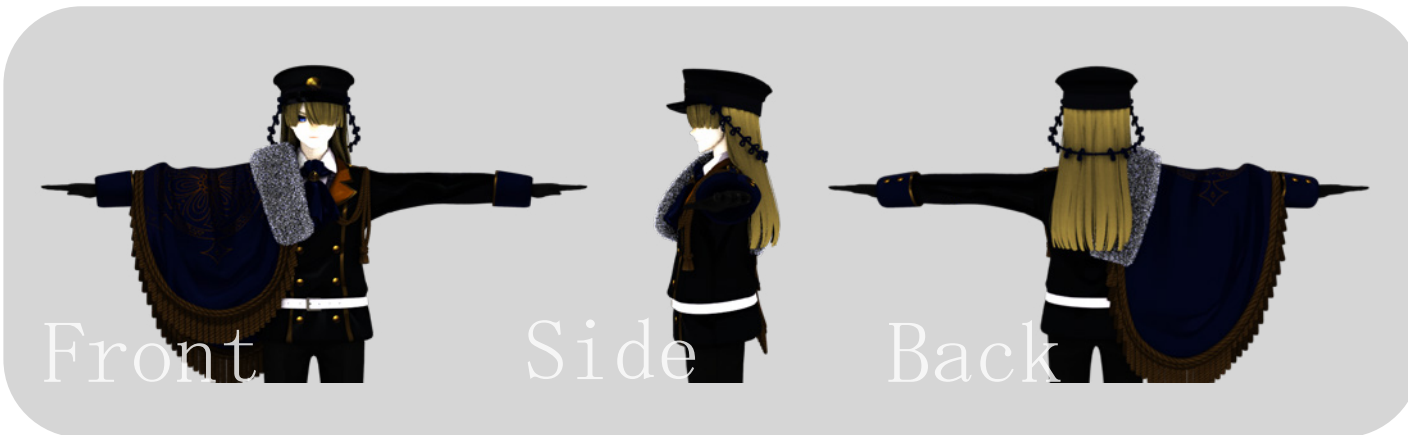
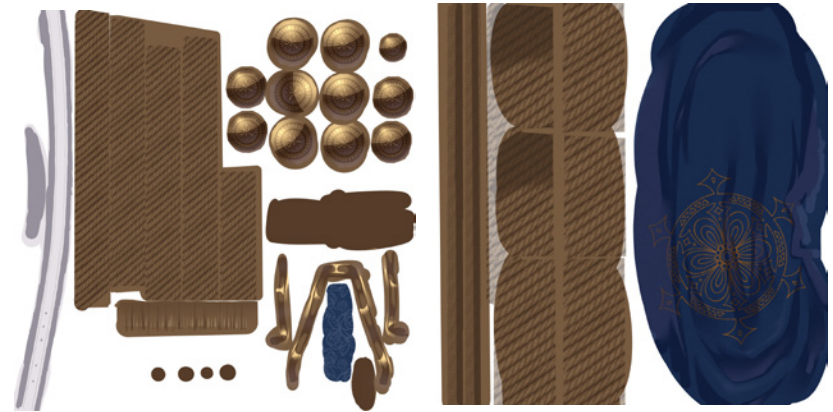
2024.02

2年次進級制作の創作の上半身モデル



◀映像で使用したモデルです。  
時間の問題で上半身のみ作成し、顔と髪はVRoidを使用、最終的に Maya で調整しました。

▶テクスチャ  
質感が描きやすい素材と描きにくい素材を同じようなクオリティにするのが難しかったです。  
また、紐が細かくて大変でした。



▲三面図

# ▶キャラクターモデリング



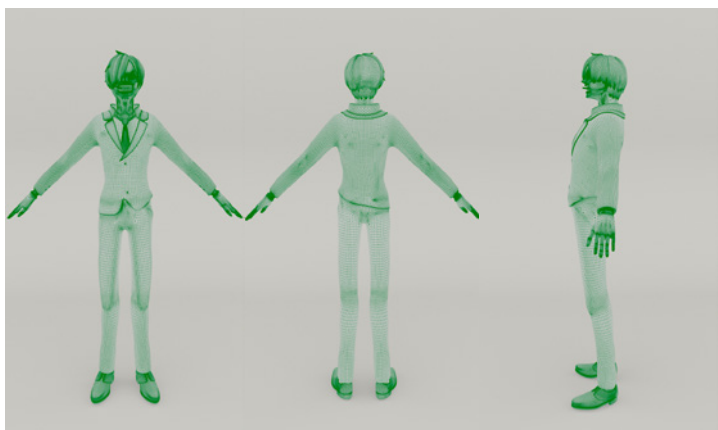
推しのONE PIECE サンジくんです。



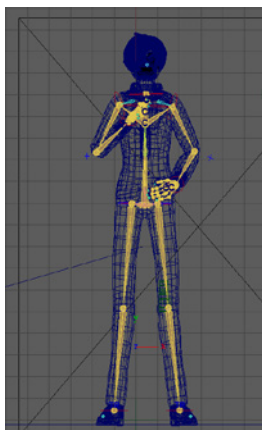
▶表情差分



3Dキャラクターアニメーション  
<https://youtu.be/cx4gHktx1lo>

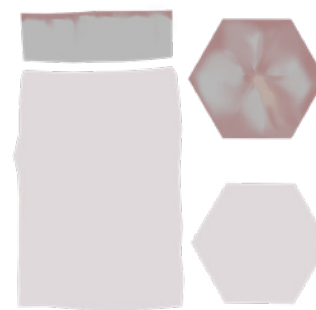
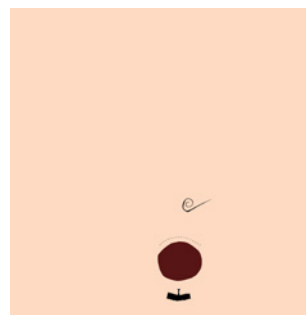


▲三面図



▲ジョイント

▼テクスチャ



2023.12 50h

ONE PIECE のサンジ (決戦前) のフィギアを制作しました。関節を意識してポリゴンを割るのは初めてで、アニメーションにする際、ウェイトの調整が大変でした。Maya で一から制作し時間はかかってしまいましたが、個人的に似たと思うのでとても満足しています。

## ▶キャラクターモデリング



2023.06 20h



Zbrushで初めて制作したキャラクタートルソーです。立体になると途端にリアルとデフォルメの塩梅が難しくなり驚きました。特に鼻と唇の調整に苦労しました。



2022.12 25h



Mayaで初めて制作したSDキャラです。時間の問題で簡易な格好になっていますが、サスペンダーが上手くいったので満足しています。



## ▶小物・モンスターモデリング

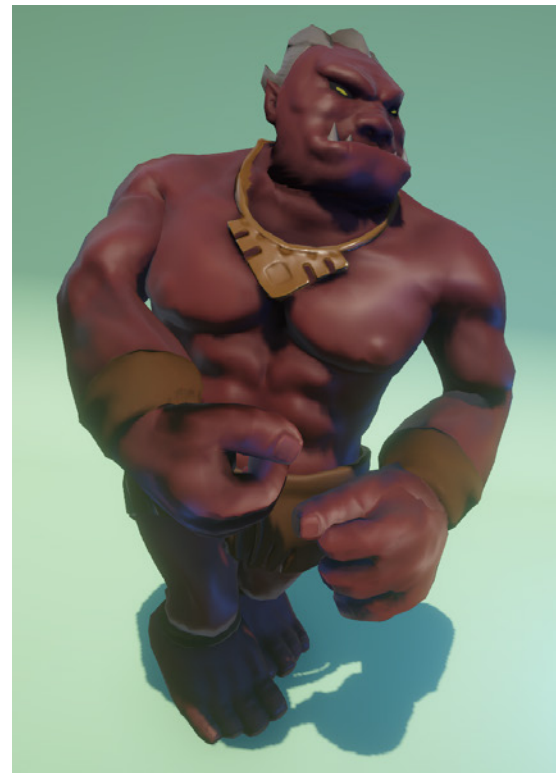


授業で制作したキャラクター以外のモデル



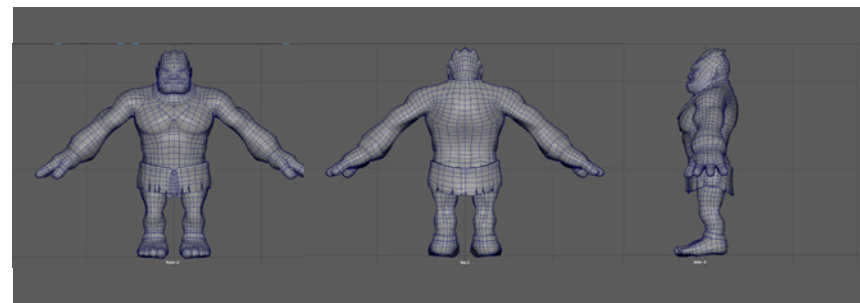
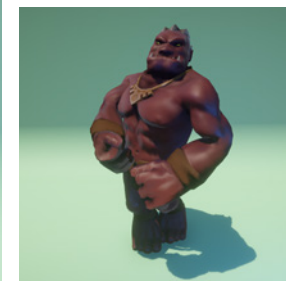
▲2023.07 20h

小さい子が背負っているすごく大きなカバンをイメージして制作しました。ステッチを合わせるのが大変でしたが、完成度が一気に上がるので楽しかったです。



◀2023.11 15h

筋肉の流れと小物の魅せ方にこだわって制作しました。





## ▶ コンペティション



学園祭メインビジュアル参加作品



2022.07 10h

1年生の時に申し込んだ学園祭メインビジュアルです。  
最終選考まで残りました。  
テーマが「color shower」だったので、ペンから想像の  
雲を出し、アイデアを降らせているイメージで描きました。

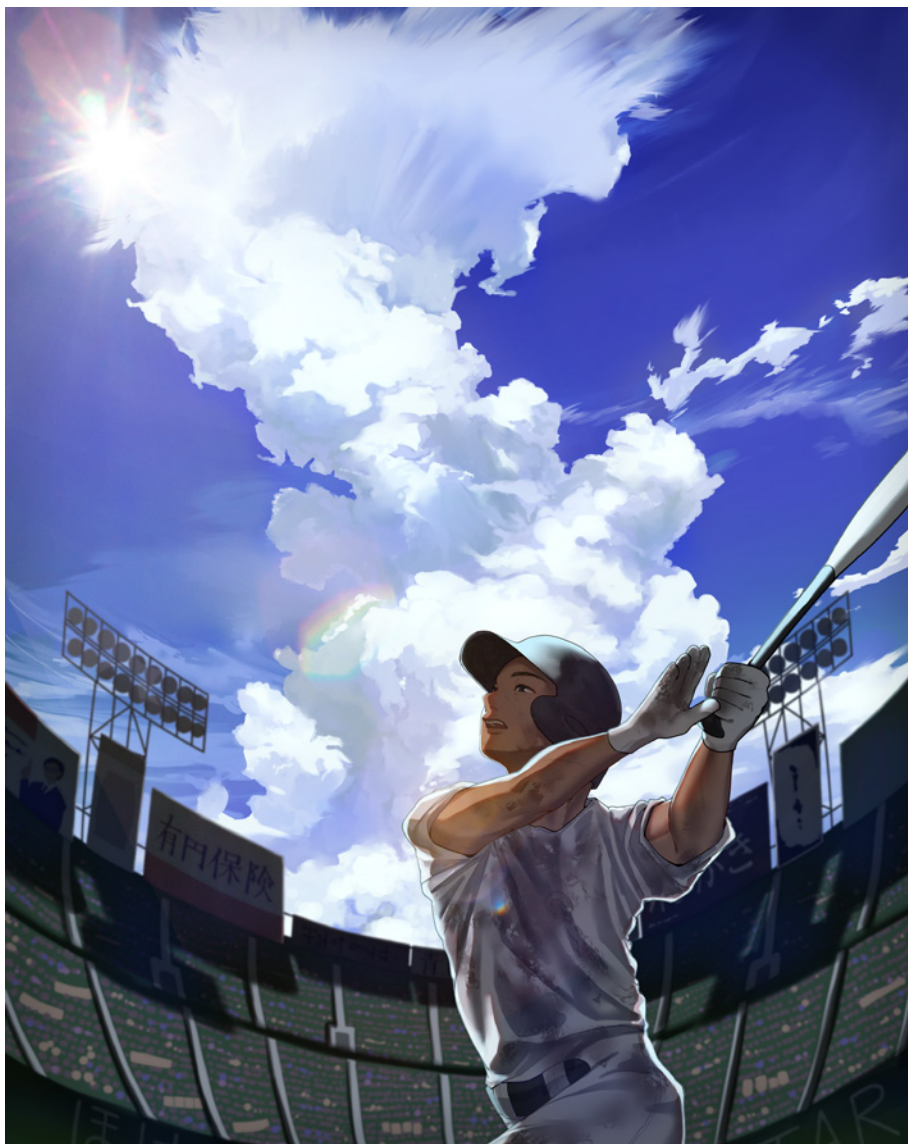


2023.07 20h

2年生の時に申し込んだ学園祭メインビジュアルです。  
最終選考まで残り、全体で4位でした。  
テーマが「#ふゅーちゃーぱれっと」だったので、未来  
とSNSイメージで制作しました。

2023

2022

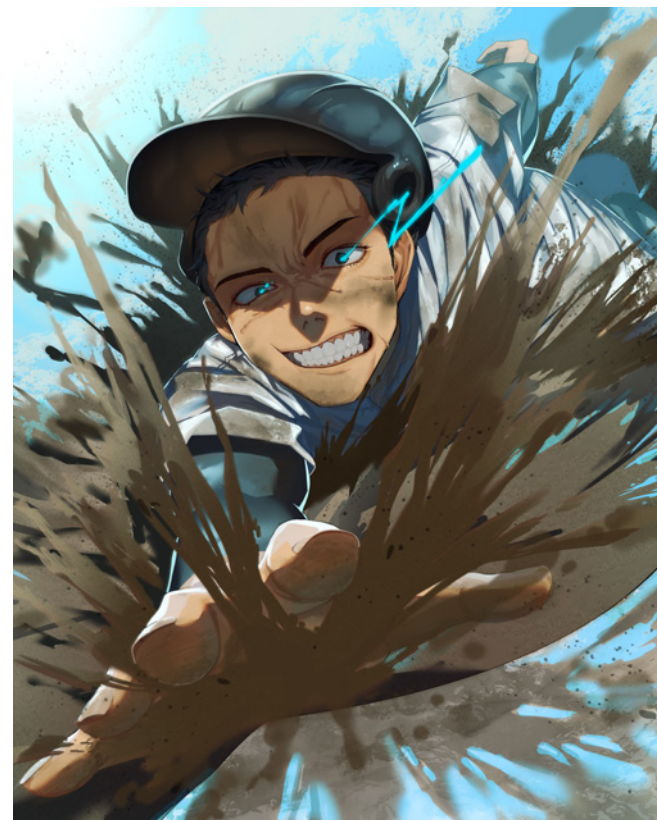


2023.03 10h

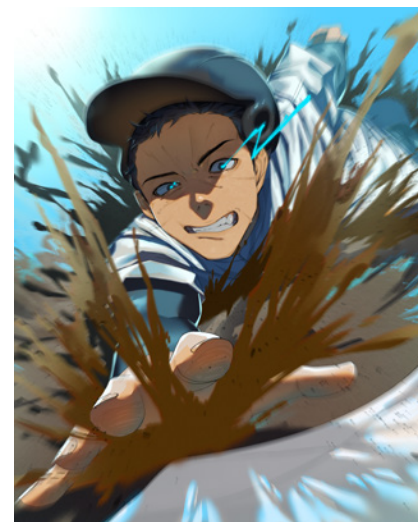
高校野球の爽やかさを前面に出しました。  
背景とコントラストを出して選手を目立たせ、甲子園の歓声が聞こえるよう意識しました。

夏の高校野球千葉大会  
メインビジュアル志望作品

ニ  
〇  
ニ  
三



ニ  
〇  
ニ  
ニ



2022.05 10h → 2023.03 +3h

他にはない構図を描きたかったため、先生方や家族にポーズを取ってもらい制作しました。(2022)  
全体の色彩を調整し、勢いの追加、汚れなどを追加しました。(2023)

## ▶ 有償依頼絵



2023.09 15h

Short 動画「こんな幼稚園児はやだ!」のイラストを担当させていただきました。

初めていただいたお仕事だったため、既定のレイヤー分けなどが大変でしたが、可愛くできたと思います。

画面の動きを付けて視聴者が飽きないよう構図を考えました。



こんな幼稚園児はやだ!

[https://youtu.be/sEqBNV-y6Xk?si=\\_inxWDSpvT4sZCT](https://youtu.be/sEqBNV-y6Xk?si=_inxWDSpvT4sZCT)



2024.01 20h

Short 動画「アキネーター風クイズ」にて担当させていただいたイラストです。人数が多かったため、表情差分や口パクを描くのが大変でした。画面が動かないため、中心の人物を大きく動かして平坦な動画にならないよう心掛けました。

アキネーター風クイズ



[https://youtu.be/nF8-mfMuWUs?si=wowhjxvmc\\_8Fcr5a](https://youtu.be/nF8-mfMuWUs?si=wowhjxvmc_8Fcr5a)



# ▶ 無償依頼絵



依頼絵



▲表紙



▲文庫本風ブックカバー



▲2024.04 5h  
サークルカット



▲2022.09 6h  
アイコン

2023.11 20h

Xからの依頼で制作した表紙です。  
挿絵とブックカバーも依頼者からの希望でデザインしました。



▲挿絵

▶ ファンアート



趣味絵



▲2024.02 10h 構図と色彩にこだわって制作しました。



▲2024.09 10h



▼2021.11 12h

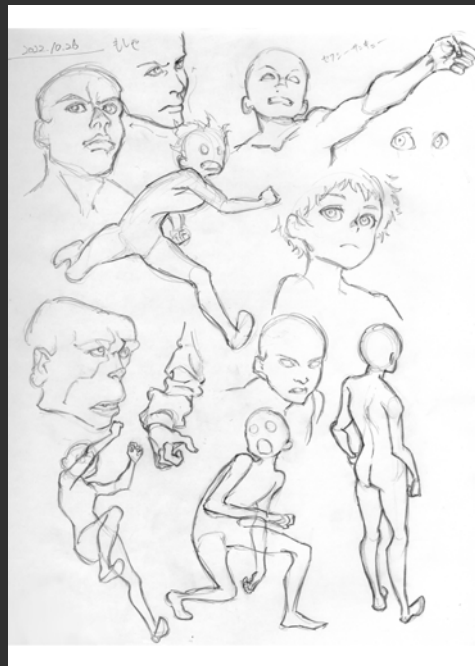


▲2020.08 20h タコ帽子の模様手描きです。

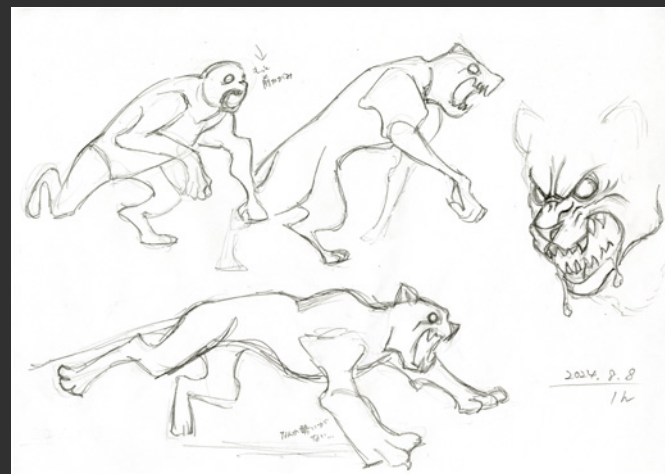
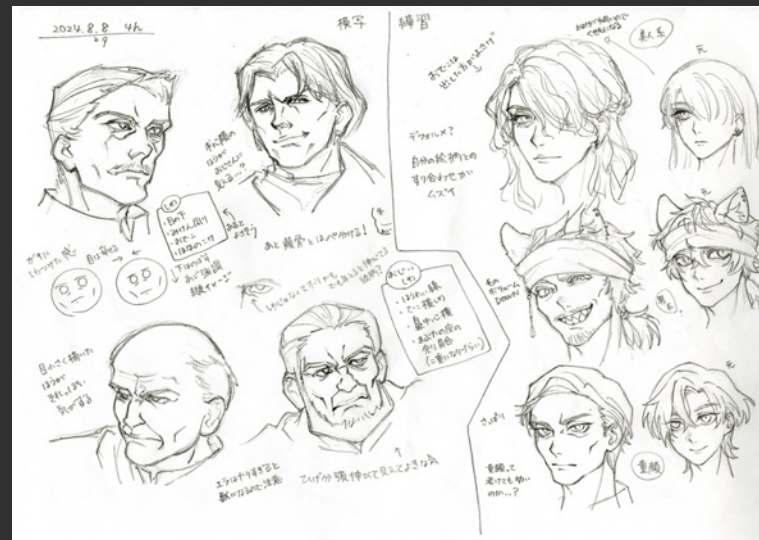


▼2020.06 10h

▶模写 / ラクガキ



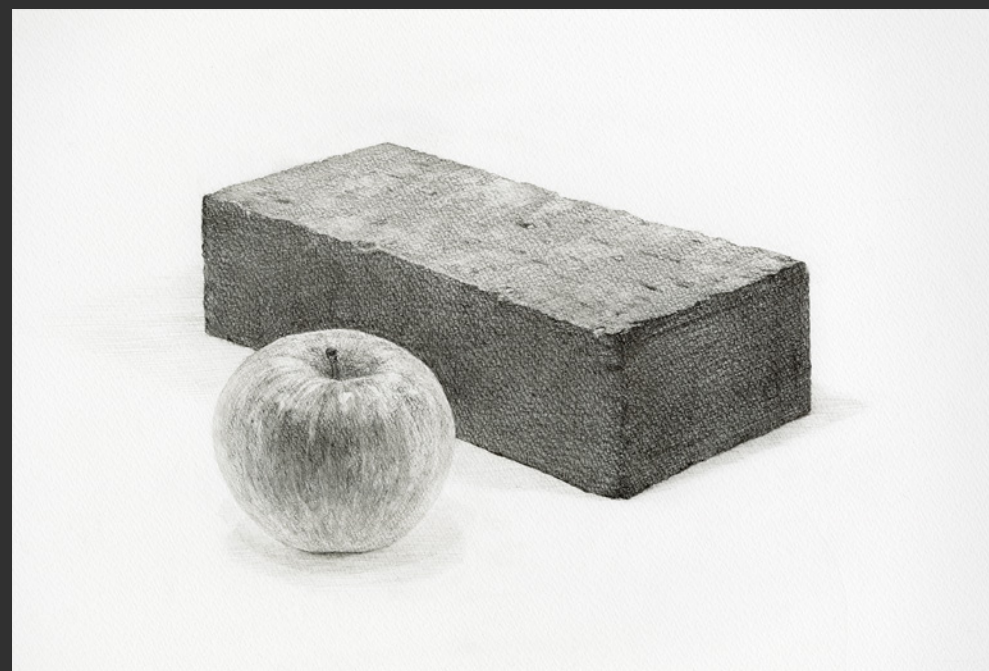
「吉成曜画集ラクガキ編」の一部を模写しました。とても勉強になりました。



▶ デッサン

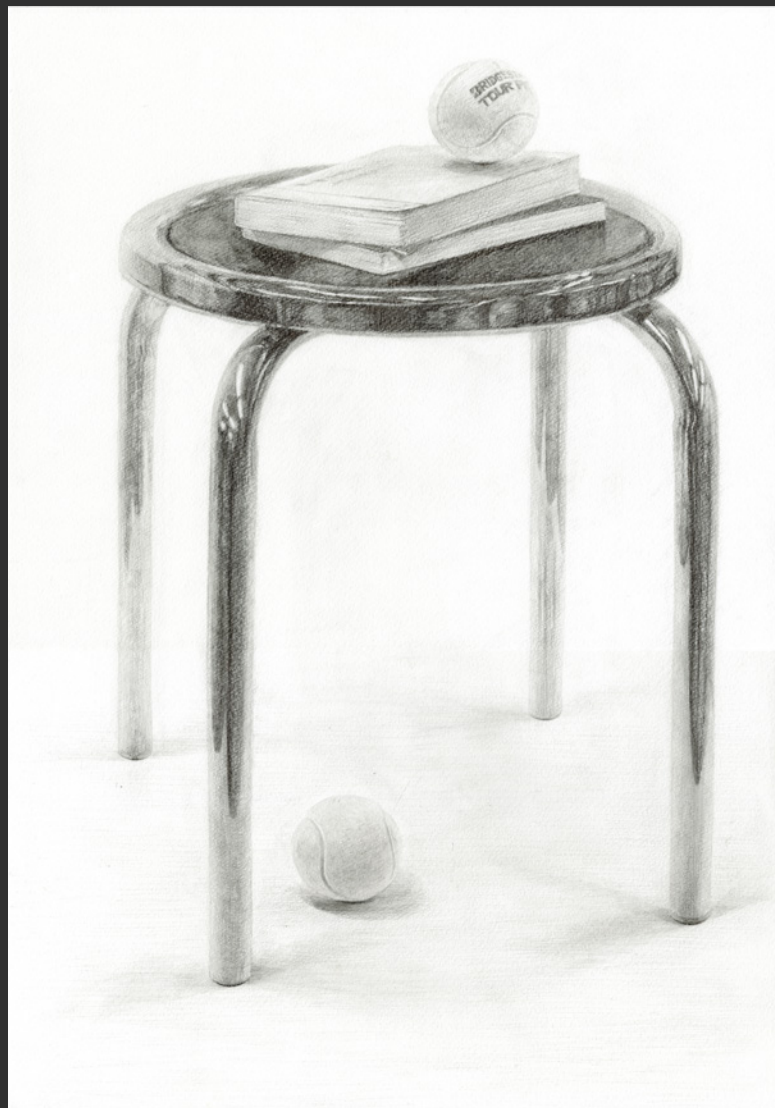


◀ 2023.11 10h

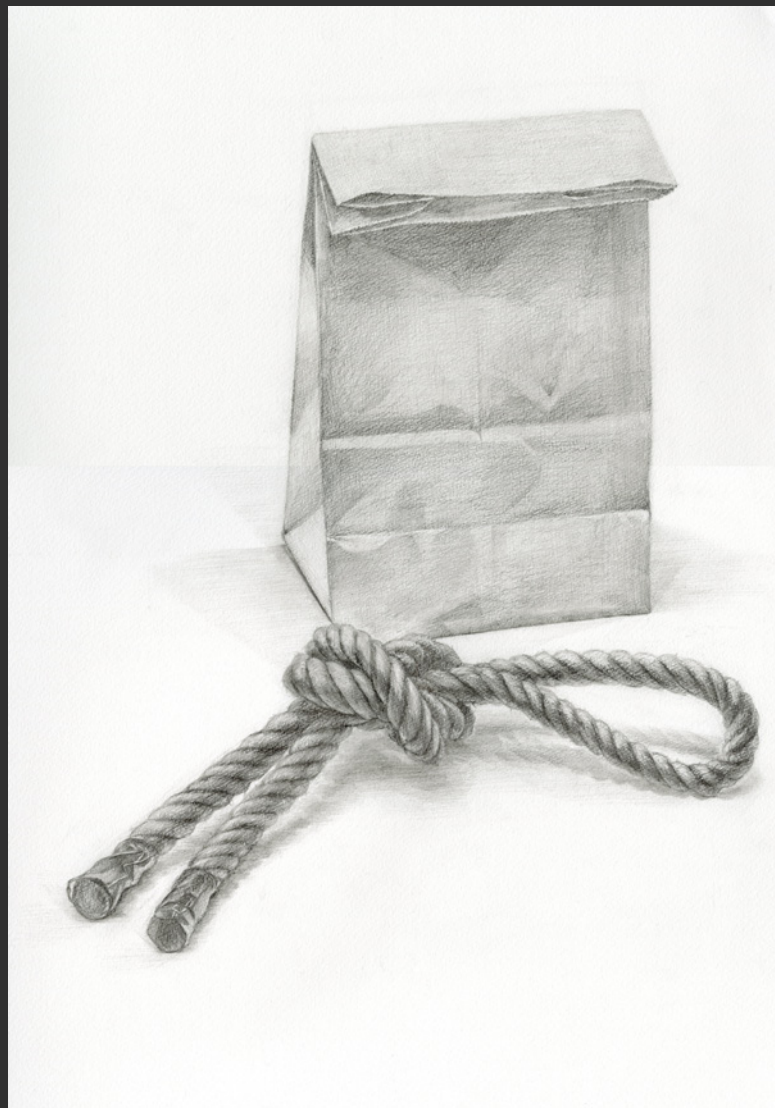


▶ 2023.10 7h

▶ デッサン



◀ 2023.12 15h



▶ 2023.06 13h



ご覧いただきありがとうございました！



Contact

竹村伊代

mail : [takemura.iyo221014@cdg-st.jp](mailto:takemura.iyo221014@cdg-st.jp)

Vivivit : [https://www.vivivit.com/takemura\\_14\\_illustr](https://www.vivivit.com/takemura_14_illustr)